

Porte, La

FRANCIA

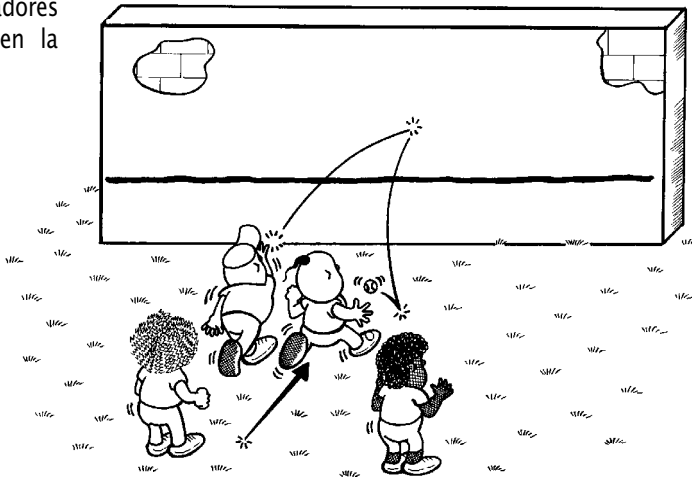


La puerta

Edad	De 10 a 16 años.
Duración	15 minutos.
Organización	Libre disposición frente a una pared.
Material	Una pelota de tenis.

Descripción

Entre cuatro y seis jugadores establecen a suerte el turno para golpear una pelota de tenis contra una pared en la que ha sido trazada una línea paralela al suelo a 1 m de altura. El primer jugador hace botar la pelota y la golpea con la palma de la mano, dirigiéndola contra la pared por encima de la línea. Cuando la pelota, después de impactar en ésta, bota de nuevo, es otro jugador el que debe golpearla, y así sucesivamente. Si uno de los participantes no logra que la pelota toque la pared por encima de la línea marcada, tiene que acudir a "la porte" (la puerta), es decir, debe permanecer tocando la pared con alguna parte de su cuerpo, hasta que consiga atrapar al vuelo la pelota lanzada por alguno de sus compañeros, momento en el cual puede regresar al juego. Al que le toca golpear la pelota, también puede optar por lanzarla contra otro jugador en lugar de mandarla contra la pared, enviándolo a la puerta si consigue tocarlo. En caso contrario, es él quien tiene que irse hacia la puerta. El juego finaliza cuando la totalidad de jugadores se hallan en la puerta.



Mocasin game

EE UU



El juego del mocasín

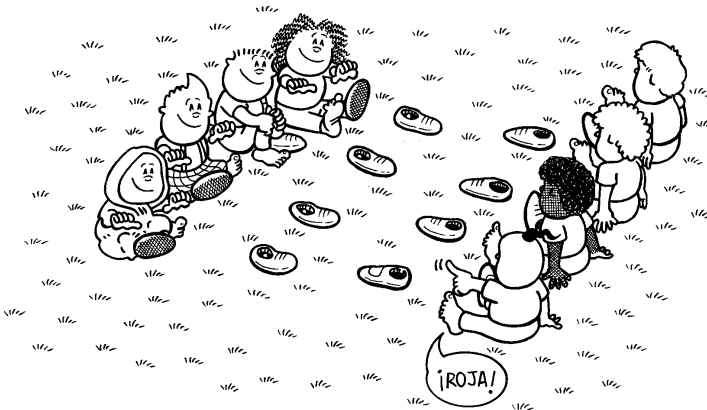
- Edad** De 6 a 10 años.
- Duración** 10 minutos.
- Organización** Sentados en dos hileras paralelas.
- Material** Cuatro bolas de colores diferentes y dieciséis bastoncillos por equipo.

Descripción

Se forman dos grupos de cuatro jugadores cada uno. Los equipos se disponen sentados en dos hileras, una enfrente de la otra, separados por dos hileras paralelas de cuatro zapatillas. El primer jugador del primer equipo pone una bola de color en cada una de las zapatillas sin ser visto por los jugadores del equipo contrario. A continuación, el primer jugador del segundo equipo tiene que adivinar el color de la bola que hay dentro de cada zapatilla. Por cada color que acierte obtiene un bastoncillo. Después le toca el turno al segundo jugador del primer equipo, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan escondido y elegido los colores de las bolas. Gana el equipo que obtenga mayor número de bastoncillos.

Observaciones

Se trata de un juego muy popular entre los pueblos indios de Norteamérica.



ANEXOS

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Blankey	De 8 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Canicas infinitas"	De 6 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Categories	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Caza, La	De 6 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chambot	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chancleta, La	De 3 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"Cheetal, cheetah"	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Cheia"	De 10 a 16 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chenille-assis	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chingolita, La	De 6 a 10 años	3-5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chivo perdido	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chonetes	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cidades	De 8 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Coché	De 10 a 16 años	15 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cordón, El	De 10 a 12 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cullcu	De 8 a 10 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cullerot	De 6 a 10 años	5 min	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cuscal rueda	De 10 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cymbergaj	De 6 a 10 años	10-15 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Czar and peasants"	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dagnach	De 8 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Diablo y la rana, El"	De 3 a 8 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Diablo, El	De 6 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Diketo	De 8 a 10 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dithwai	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Donkey	De 6 a 10 años	5 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Don't Laugh"	De 3 a 8 años	5-10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dosu	De 3 a 8 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
"Dragons tail"	De 6 a 12 años	10 min	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Kabaddi

NEPAL



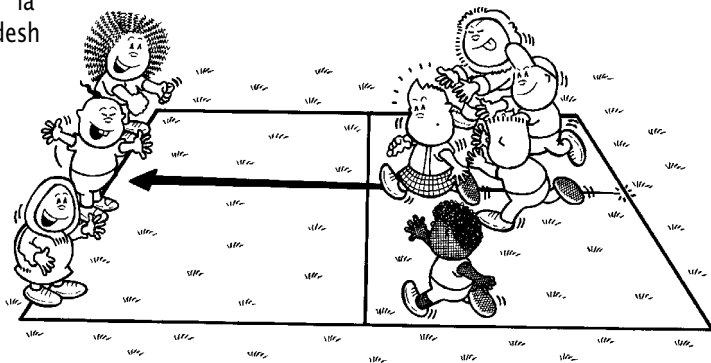
Edad	De 10 a 16 años.
Duración	10 minutos.
Organización	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
Material	Sin material.

Descripción

Se divide un campo de 5 x 10 m en dos mitades iguales. En cada uno de los extremos se sitúa un equipo de cinco a ocho jugadores. Cada vez un oponente por equipo trata de introducirse en el campo contrario, tocar a un adversario y volver a su campo antes de que hayan transcurrido 5 segundos, ya que una vez haya tocado a un jugador, el resto de adversarios tratan de cogerlo e impedir que pueda volver a su campo. Si el que persigue captura a un adversario y retorna a su campo, el jugador apresado queda momentáneamente descalificado y el perseguidor consigue un punto para su equipo. En el caso de que no sea posible volver, también queda eliminado. Si el equipo que tiene un jugador eliminado consigue eliminar a un adversario, salva a uno de sus jugadores. En cada ocasión puede intervenir un jugador capturador por cada equipo. El juego finaliza cuando han sido eliminados todos los componentes de uno de los equipos dos veces, o cuando se consigue llegar a diez puntos.

Observaciones

Este juego también es practicado en la India, Bangladesh y Sri Lanka.



Nombre	País	Continente	Pág.
Chambot	Bélgica	Europa	239
Chanqueta, La	República Dom.	América	159
“Cheetal, cheetah”	India	Asia	192
“Cheia”	Mozambique	África	65
Chenille-assis	Bélgica	Europa	241
Chingolita, La	Perú	América	154
Chivo perdido	Guatemala	América	148
Chonetes	Nicaragua	América	151
Cidades	Portugal	Europa	266
Coché	Mozambique	África	67
Cordón, El	Uruguay	América	162
Cullcu	Perú	América	156
Cullerot	España	Europa	244
Cuscal rueda	Perú	América	158
Cymbergaj	Polonia	Europa	265
“Czar and peasants”	Rusia	Europa	275
Dagnach	Sáhara	África	79
“Diablo y la rana, El”	Japón	Asia	209
Diablo, El	México	América	149
Diketo	Sudáfrica	África	89
Dithwai	Sudáfrica	África	90
Donkey	Irlanda	Europa	260
“Don’t Laugh”	Siria	Asia	225
Dosu	Benin	África	39
“Dragons tail”	India	Asia	193
Dyaon	Burkina Faso	África	43
“Eating-Uneating”	Rusia	Europa	276
Ek jomba	Myanmar	Asia	213
Escoba, La	Rep. Dominicana	América	160
Éxodo	Guinea Ecuatorial	África	52
Fita	España	Europa	245
Fizz-buzz	EE UU	América	134
Folding arms	Nueva Zelanda	Oceanía	294

Pallana, La

CHILE



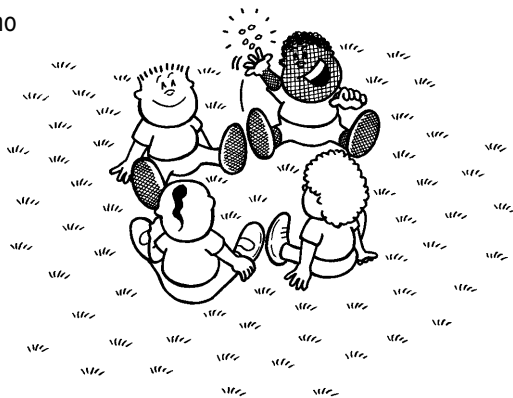
Edad	De 8 a 12 años.
Duración	10-15 minutos.
Organización	Sentados en círculo.
Material	Cinco piedrecillas.

Descripción

Los participantes, entre dos y seis jugadores sentados en el suelo, disponen de cinco piedrecillas del tamaño aproximado de un confeti. Por turnos, uno de ellos, con las piedrecillas en la mano, debe arrojarlas al suelo y recogerlas, de una en una, después de lanzar al aire una de ellas, denominada “pallano”. Otra acción consiste en lanzar las cinco piedrecillas al aire y tratar de retener la mayor cantidad posible de ellas en la parte superior de la mano y, a continuación, volverlas a arrojar al aire para recibirlas en el cuenco de la mano. De nuevo tira al aire una y deposita las restantes en el suelo; toma otra, ya son dos, las arroja al aire y toma la tercera y luego las otras piedras. Si una de las acciones no se ejecuta correctamente, pasa el turno al siguiente participante.

Observaciones

Éste es uno de los juegos más universales que se conocen. Existen referencias del siglo III a. C. y se ha extendido por todos los continentes, gozando de una gran variedad de nombres y acciones a realizar, como es el caso por ejemplo de Gundasi (Indonesia. Asia).



ÍNDICE DE JUEGOS DEL CONTINENTE SEGÚN LOS PAÍSES

País	Nombre	Página
Angola	“Gato come o rato”	37
Argelia	“Txila, La”	38
Benin	Dosu	39
	Gadidé	40
	Godo	41
	Houndida	42
Burkina Faso	Dyaon	43
	Sasa Kuru	44
Cabo Verde	“Jogo de Chamar”	45
	“Lançamento de pedras”	46
	“Lançar e correr”	47
Congo	Kasha Mu Bukondi	48
Ghana	Pilolo	49
Guinea	Béréta	50
	Beynié	51
Guinea Ecuatorial	Éxodo	52



Mush-mush

CANADÁ



Blando-blando

Edad	De 6 a 10 años.
Duración	10 minutos.
Organización	Sentados en círculo.
Material	Un guante.

Descripción

Los jugadores permanecen sentados en el suelo con las piernas flexionadas, manteniendo los talones a 50 cm del trasero. Al mismo tiempo deben juntar sus rodillas y situarse muy próximos a sus compañeros. Se ha escogido a un jugador para que se coloque en el centro del redondel. Por debajo de las piernas los jugadores se pasan un guante con la máxima discreción y despistan al jugador central que tiene que localizarlo. Los jugadores pueden propinar un “guantazo” al jugador del centro, si se hallan en posesión del guante y observan que está distraído mirando hacia otra dirección.

Observaciones

Jugado por los pueblos inuits.



Donkey

IRLANDA



El asno

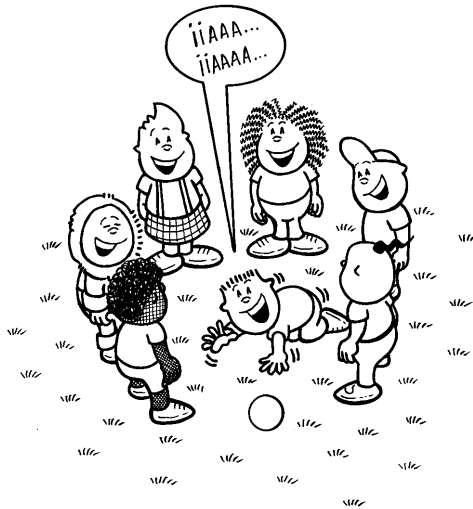
Edad	De 6 a 10 años.
Duración	5 minutos.
Organización	De pie en círculo.
Material	Una pelota.

Descripción

Un grupo formado por seis o siete participantes se colocan en círculo. Entre ellos se pasan una pelota y si a alguno se le cae al suelo, recibe la letra “D”. Si se le vuelve a caer de nuevo durante el transcurso del juego, recibe la letra “O”, la tercera vez, la letra “N”, y así sucesivamente hasta completar la palabra “Donkey”. Cuando desafortunadamente componga la palabra, le toca actuar como un “Donkey”, es decir, tiene que hacer el asno delante de los demás, antes de empezar de nuevo el juego.

Observaciones

Otros juegos similares, aunque en ellos se golpea la pelota, son los siguientes: “A tierra” (Australia. Oceanía), Takraw (Tailandia. Asia) y empleando los pies, La Sipa (Filipinas. Asia).



Seba Tizra

LÍBANO



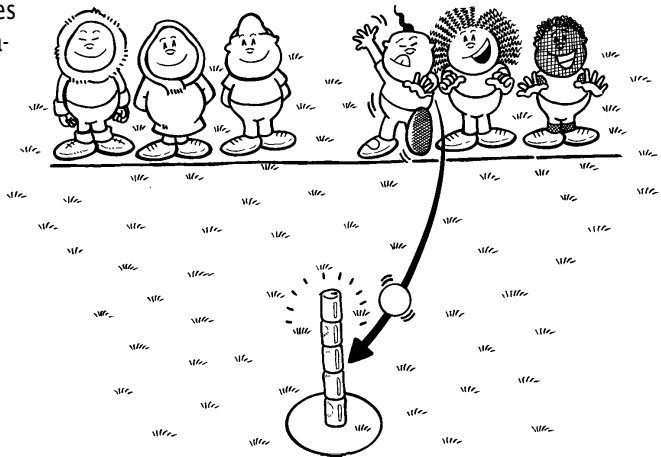
Edad De 12 a 16 años.
Duración 15 minutos.
Organización En hilera detrás de una línea.
Material Una pelota y cinco latas.

Descripción

Los jugadores se dividen en dos equipos de siete jugadores cada uno. Se apilan cinco latas dentro de un círculo de 1 m de diámetro. A unos 5 m del círculo se traza una línea donde se sitúan los dos equipos. El equipo que inicia el juego (A) tira la pelota con el objetivo de derribar las latas. En caso de no tumbar las latas en ninguno de los lanzamientos, pasa a iniciar el juego el equipo (B). Si las latas son derribadas por un jugador del equipo (A), los jugadores del equipo (B) recuperan la pelota y se la van pasando con la intención de tocar a los miembros del otro equipo y así evitar que apilen nuevamente las latas. Cada jugador tocado se retira momentáneamente del juego. Los jugadores que disponen de la pelota no pueden avanzar con ésta. Si los jugadores del equipo (A) logran montar la torre, consiguen un punto y salvan a todos sus jugadores, volviéndose a iniciar el juego. En caso contrario, el equipo (B) es el encargado de comenzar.

Observaciones

Juegos muy similares son Pittu grem (Paquistán. Asia), My god (¡Dios mío! Mozambique. África) y Las Siete piedras (Venezuela. América).



un amplio mosaico de juegos que permitan mostrar, como en un calidoscopio, una visión completa y variada, para captar en definitiva la esencia misma del juego.

Si es la acción motriz una de las variables utilizadas para elaborar este compendio, y la diversidad y riqueza de ésta una de las características que se trata de reflejar, es obvio que no se incluyan en el presente estudio tipologías de juegos que tengan poco en cuenta esta condición, como es el caso de los juegos de mesa o de aquellos juegos en los que el lenguaje es la tónica dominante.

Sin embargo, ha sido preciso limitar también el repertorio, y se descartan todos los juegos relacionados con los primeros años de la infancia (juegos de dedos, de manos, de batir palmas, de imitar el trote, etc.), del mismo modo que tampoco se escogen juegos cantados y rítmicos, o procedimientos previos al inicio del juego (fórmulas electivas o de sorteo, canciones eliminatorias). Quizás en otra ocasión pueda subsanarse esta carencia.

De manera expresa se omiten los juegos con animales, de igual modo que deliberadamente no se incluyen juegos violentos o que signifiquen infligir castigos corporales o bromas de mal gusto a los jugadores.

También se excluyen aquellos juegos que, dada su enorme popularidad y larga tradición, son ampliamente conocidos incluso por los practicantes más noveles, porque gozan de una extraordinaria salud y vitalidad, y está garantizada su transmisión intergeneracional.

Otro criterio es el de considerar la estructura interna del juego. Es necesario recurrir a una muestra heterogénea, eligiendo juegos dispares, para garantizar que pueda constatarse la riqueza de dicha estructura.

Para analizar con cierta profundidad la estructura interna del juego, se deben valorar todas y cada una de las variables que la integran: espacio, tiempo, material de juego y relación entre jugadores en base a su reglamentación.

En cuanto al espacio, se procura mostrar acciones en diversidad de terrenos, tanto en el interior como en el exterior. En algunas, el espacio o los subespacios condicionan la acción del jugador; en otras, el juego se regula al margen de la libre disposición de los jugadores.

“Don’t Laugh”

SIRIA

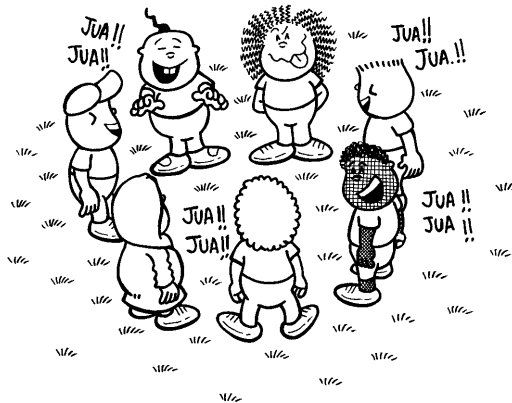


No rías

- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 5-10 minutos.
- Organización** De pie en círculo.
- Material** Sin material.

Descripción

Los jugadores se encuentran de pie alrededor de un círculo. Uno de ellos es elegido para dirigir el juego. Realiza un gesto o una mueca, y uno detrás de otro tienen que imitarlo con rapidez. Ningún participante puede reír mientras intenta reproducirlo. Sin embargo, el resto de jugadores intentan que no lo consiga. Si es así, le toca inventarse otro gesto.



lanzada se introduce dentro de un aro, su propietario tiene que precipitarse a recogerla, y chillar: “¡alto!”, mientras el resto se escapa rápidamente. Ante esa señal sus compañeros se detienen. El que posee el balón puede efectuar tres pasos antes de lanzarlo contra el jugador más cercano a él. Si lo toca, es éste quien debe recogerlo de nuevo y exclamar: “¡alto!” a los demás para que se detengan y también puede efectuar tres pasos antes de intentar impactar en un compañero. Si el jugador que ha exclamado “¡alto!” no toca a ningún jugador, se convierte en “torche-cul”, desplazando su aro hasta el último lugar de la fila. El que se encontraba detrás de él en el orden jerárquico gana un lugar y cambia de título. El nuevo “torche-cul” lanza la pelota, teniendo para ello tres intentos para conseguir que rebote en el interior de un aro. Si no lo consigue, es el jugador que le precede el encargado de intentarlo.



Observaciones

Este juego, también conocido como “Torche-cul,” está ligado a las prácticas lúdicas en tiempos de Carnaval, reproduciendo tal vez la elección de un rey, el rey de los niños, donde se ponen en evidencia estos pares de contrarios: elección / destitución, coronación / destronamiento, ascensión difícil y lenta / deposición brusca y rápida.

1998 (España), y al Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, creado en 1991 en Austria, que cuenta en Latinoamérica con una sede en Buenos Aires.

En el entorno educativo, el juego pasa de manera incuestionable a constituirse como la herramienta más eficaz del aprendizaje de la infancia y la juventud, utilizado en la gran mayoría de áreas curriculares, siendo un recurso muy apreciado para abordar el tratamiento de los temas transversales. Desde esta perspectiva, viene entroncado con la educación intercultural entendida como la respuesta pedagógica a la exigencia de preparar a los futuros ciudadanos para desarrollarse en una sociedad prácticamente multicultural e idealmente democrática. Una educación pensada para todo el alumnado, para que adquiera una sólida competencia cultural basada en el respeto a la diversidad.

El actual compromiso intercultural ya fue abordado en la Conferencia de Educación Pública de Ginebra (1968) con la siguiente resolución: “La educación debería ayudar a los jóvenes a adquirir un mejor conocimiento del mundo y de sus habitantes y a formar actitudes que desarrollen en ellos un espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas, razas y estilos de vida”, constituyendo en el despertar del nuevo milenio un reto que deben asumir los profesionales de la educación, tanto en el ámbito formal como en el no formal, para abordar con éxito los cambios sociales y flujos migratorios, que durante las últimas décadas han modificado profundamente el tejido social y la población escolar en toda Europa y, recientemente, en España.

Ahora bien, para hacer frente a esta problemática, los educadores requieren de instrumentos eficaces para desarrollar planteamientos educativos capaces de garantizar la adquisición de competencias en materia de educación intercultural. Es desde esta determinada óptica, y ciñéndose a la utilización del juego como eficaz contenido y recurso de aprendizaje, que se detecta la falta de materiales elaborados con este propósito. Tras una prospección por el mercado editorial nacional e internacional, se llega a la conclusión de que son prácticamente inexistentes las publicaciones que recojan en un mismo volumen manifestaciones lúdicas de distintas culturas, tratadas todas ellas en un plano de igualdad.

Azingorotui-Azinganga

TOGO



Edad	De 6 a 10 años.
Duración	5 minutos.
Organización	En dos hileras en un extremo del terreno.
Material	Sin material.

Descripción

Los jugadores se distribuyen por parejas una al lado de la otra en un extremo del terreno. Uno de los compañeros de la pareja se coloca en cuadrupedia y el otro se sienta encima de él. Cuando el dinamizador del juego da la señal de inicio, el jugador que está sentado empieza a hacer cosquillas a su compañero que debe recorrer una distancia de 6 m sin derrumbarse debido a las cosquillas que le va haciendo durante todo el trayecto su pareja. Si lo consigue, en la siguiente jugada se cambian los papeles, en caso contrario deberá volver a intentarlo.

Mientras realizan el juego los jugadores van cantando: "Azingorotui-Azinganga" ¿Qué le pasa a la araña que ya no anda?

Observaciones

¡Ya podéis correr, si no queréis morir de risa!



Fita

ESPAÑA

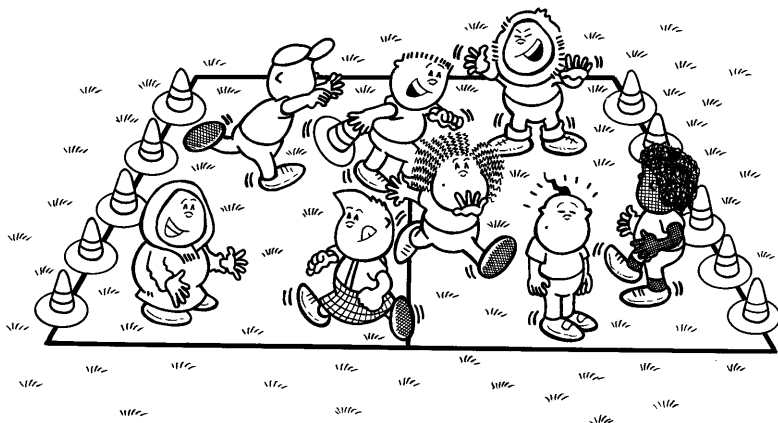


A plantar

- Edad** De 10 a 16 años.
- Duración** 10-15 minutos.
- Organización** En dos hileras en ambos extremos del terreno.
- Material** Diez conos para cada equipo.

Descripción

Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se divide un terreno de 40 x 20 m en dos mitades iguales. Encima de cada una de las líneas de los extremos, los equipos colocan diez conos de manera equidistante. Los jugadores de cada equipo tienen que intentar robar los objetos del extremo opuesto y depositarlos en el suyo. Cada jugador únicamente puede apropiarse de uno de los conos de los vecinos. A partir del momento en que un jugador cualquiera entra en campo contrario, corre el peligro de ser tocado por los componentes del otro grupo. Si ello sucede, tiene que quedarse inmóvil en ese sitio hasta que un jugador de su mismo equipo pueda tocarlo con la finalidad de liberarlo. El jugador, sin embargo, puede volver a ser otra vez tocado por algún adversario.



muchos otros, reflexionan sobre el juego en sus obras. Éste último escribió: “El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega”. Mientras que Platón en las *Leyes* afirma: “El juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto”.

El juego fue cosa de reyes. Se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de los reyes de Ur, situadas en esta ciudad sumeria junto al cauce del bajo Éufrates. Del mismo modo está presente en diversas expresiones artísticas elaboradas durante las distintas dinastías de Egipto.

Fue practicado por grandes señores, nobles y cortesanos tanto en Asia, como en América, África y Europa. A destacar el caso del rey de Castilla Alfonso X “el Sabio” que en 1283 recopiló en *Libro de los Juegos*, el primer tratado de juegos de la literatura europea. Sin embargo, la gran mayoría de juegos han trascendido a las clases populares, siendo practicados en torno a actos religiosos, durante fiestas y celebraciones, en el ámbito laboral, etc. para encontrar acomodo, paulatinamente, en el corazón de la infancia.

Esta pasión por el juego ha sido reflejada en numerosísimas obras de arte: pintura, cerámica, grabado, escultura, etc. Basta mencionar a artistas como Brueghel con su óleo *Juegos de niños* (1560) en el que se muestran más de ochenta juegos tradicionales de la época; la no menor muestra que ofrece la colección de grabados de Stella (1657) en su obra *Jeux et plaisirs de l'enfance*; a Goya con sus tapices de *La gallina ciega* (1788) y de *El Pelele* (1792), o el lienzo *La niña con el aro* (1885) de Renoir, para constatar cómo ha sido plasmado plásticamente el universo del juego.

Con el despertar del interés por la infancia, pedagogos como Rousseau ven en el juego uno de los soportes básicos para la correcta educación de los niños y niñas. Freinet interpretaba que el juego para el niño debía tener un significado parecido al que representa el trabajo –actividad seria– para el adulto. Autores como Freud en el campo de la psicología dicen: “El juego supone el paso del fantasma al símbolo. Jugar es negar y superar el fantasma arcaico”, constataando nuevamente la importancia del fenómeno lúdico dentro del mundo infantil y evidenciado por Claparède (1951) al escribir: “Para el niño el juego es el trabajo, es el deber, es el ideal de la vida (...), el niño al jugar puede ser protagonista de sus eventos, cosa que la sociedad normalmente le impide”.

Cuscal rueda

PERÚ



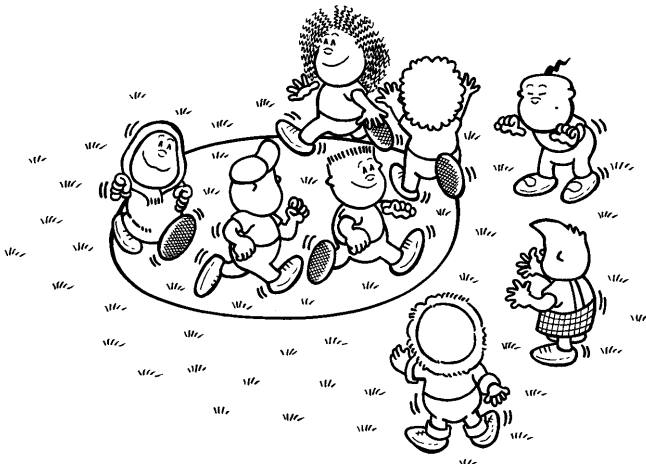
Edad	De 10 a 12 años.
Duración	10 minutos.
Organización	De pie dentro y alrededor de un círculo.
Material	Sin material.

Descripción

Se dibuja un círculo en el suelo de 5 m de diámetro. En el interior se colocan los jugadores en representación de caballos y yeguas. Fuera del círculo se encuentran los domadores (“chucareros”). Cuando el dinamizador del juego pronuncia la expresión: ¡Siga la rueda! Los caballos y las yeguas comienzan a dar vueltas dentro del círculo, mientras los “chucareros” tratan de entrar y sacar a un caballo o una yegua para amansar. Los “animales” se defienden impidiendo la entrada de los “chucareros”, a la vez que éstos van sacando uno a uno las yeguas y caballos del círculo.

Observaciones

Resulta muy divertido cuando entran tres “chucareros” para intentar amansar a uno de los caballos.



“Levanta la mano”

TAIWÁN



Edad	De 3 a 8 años.
Duración	5 minutos.
Organización	De pie en círculo.
Material	Sin material.

Descripción

Los participantes se sitúan de pie en un círculo. Uno de ellos se coloca en el interior. A una señal convenida empieza a dar vueltas alrededor del círculo hasta detenerse delante de un compañero señalándolo, al mismo tiempo que dice:

– Levanta la mano.

El jugador que debe alzarla no es el jugador señalado, sino los compañeros que se encuentran inmediatamente a su lado (derecha e izquierda), debiendo realizar la acción con rapidez y con la particularidad de que el jugador que se encuentre a su derecha debe levantar la mano izquierda, y el jugador que se halla a su izquierda tiene que levantar la mano derecha. El jugador que se equivoca reinicia el juego. Gana el jugador que menos penalizaciones tiene.



Pasando el aro

EL SALVADOR



Edad	De 6 a 10 años.
Duración	5 minutos.
Organización	De pie en círculo.
Material	Tres aros de diferente tamaño.

Descripción

En círculo, cogidos de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los participantes. Se trata de pasarse el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo.

Observaciones

Se puede llegar a utilizar un mayor número de aros.
 Una variante puede consistir en introducir un aro pequeño con la finalidad de atrapar a otro más grande. O bien variar la posición inicial y cogerse de las manos por debajo de las piernas, realizando la misma acción con los aros.
 ¡Cuidado con quedarse atrapado!



Antes de realizar cada rotación, los jugadores deben saltar dos veces sobre el mismo lugar. La secuencia se repite indefinidamente hasta que uno de los jugadores se equivoca. El juego va acompañado de una canción que da al movimiento una estética particular.



Observaciones

Se pueden realizar competiciones entre parejas. Para aumentar la dificultad se puede sumar un nuevo salto antes de realizar la secuencia, o bien dar a los jugadores más tiempo para pensar, comenzar con cuatro saltos y terminar con uno en cada rotación, hasta conseguir hacer perder el ritmo al compañero.

País	Nombre	Página
Israel	Gogoim	206
	Hat race	207
	Makalot	208
Japón	“Diablo y la rana, El”	209
Jordania	“Tied-up Monkey”	210
Libano	Seba Tizra	211
Malasia	Tarik tangan	212
Myanmar	Ek jomba	213
	“Frog Dance”	214
	“Guessing game”	215
	Parok Pamin Hinam	216
	Solung Yetbum	217
	To Himmaeng	218
Nepal	Kabaddi	219
Palestina	Baspus nar	220
Pakistán	“Kboddi”	221
	“Kingdom”	222
	“Kobdi”	223
	Pittu grem	224

Chingolita, La

PERÚ



Edad

De 6 a 10 años.

Duración

3-5 minutos.

Organización

Libre disposición frente a frente.

Material

Sin material.

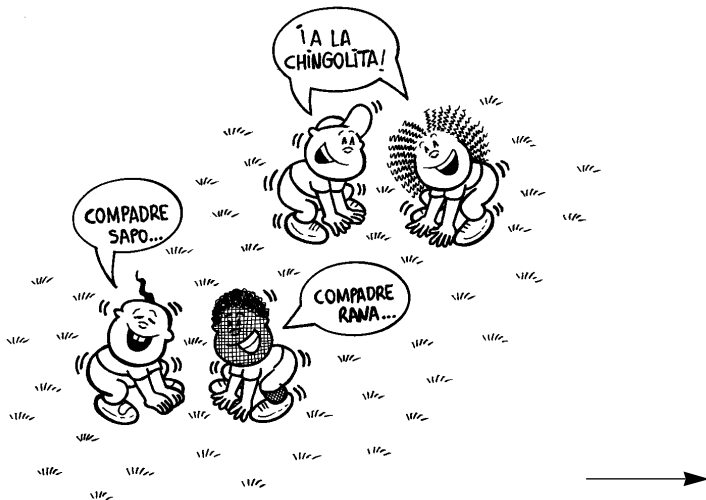
Descripción

Se juega por parejas, puestos en cuclillas; uno frente al otro, se entabla el siguiente diálogo:

- Compadre sapo.
- Compadre rana.
- ¿Qué le ha traído usted a su mujer?
- Un traje verde de limón.
- Para bailar.
- ¿Y cómo baila?

Ambos:

- ¡A la chingolita! ¡A la chingolita!



JUEGOS MULTICULTURALES

Nombre	Edad	Duración	Grado intensidad			Espacio	
			Alta	Media	Baja	Int.	Ext.
Dyaon	De 8 a 16 años	15 min	■	□	□	■	■
"Eating-Uneating"	De 6 a 10 años	5-10 min	□	□	■	□	■
Ek jomba	De 12 a 16 años	5 min	■	□	□	■	□
Escoba, La	De 3 a 8 años	5-10 min	□	□	■	■	□
Éxodo	De 8 a 12 años	5 min	□	□	■	■	■
Fita	De 10 a 16 años	10-15 min	■	□	□	□	■
Fizz-buzz	De 12 a 16 años	5 min	□	□	■	■	■
Folding arms	De 6 a 10 años	10 min	□	■	□	■	■
"Frog Dance"	De 6 a 10 años	2-5 min	■	□	□	■	■
Fus ifsús	De 6 a 12 años	10 min	■	□	□	□	■
Fusilado, El	De 10 a 12 años	10-15 min	□	■	□	□	■
Gadidé	De 10 a 16 años	10 min	□	■	□	■	■
Gä-gä-dä-yan'-duz	De 10 a 16 años	10 min	□	□	■	□	■
Garcétanbolilaye	De 10 a 16 años	5-10 min	■	□	□	■	■
Gargué	De 10 a 16 años	10 min	□	■	□	■	■
Gata parida	De 8 a 12 años	5 min	□	■	□	■	■
"Gato come o rato"	De 3 a 8 años	5 min	□	□	■	■	■
"Giant's House"	De 6 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Godo	De 6 a 10 años	10 min	□	■	□	□	■
Gogoim	De 8 a 12 años	10 min	□	□	■	□	■
Gora	De 8 a 16 años	10 min	□	■	□	□	■
¿Gosta dos seus vizinhos?	De 8 a 16 años	5-10 min	□	□	■	■	□
Grelots, Les	De 6 a 10 años	5-10 min	□	□	■	■	■
"Ground, Sky, Water"	De 6 a 10 años	5 min	□	□	■	■	□
Guataco, El	De 6 a 12 años	10 min	□	■	□	■	■
"Guessing game"	De 6 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Gundasi	De 8 a 10 años	10 min	□	□	■	■	■
Haílha	De 3 a 8 años	3-5 min	■	□	□	■	■
Hat race	De 8 a 12 años	10 min	□	■	□	□	■

los cuales sí se tiene información, tanto cuantitativa como cualitativa. En este caso se opta por ofrecer una limitada muestra.

Al iniciarse cada uno de los capítulos se ofrece, en primera instancia, una lista de países, conjuntamente con el nombre del juego, ambos registrados por orden alfabético, y al lado de cada juego aparece el número de página en la cual pueden ser consultados.

Se incorpora un mapa del continente para visualizar con comodidad aquellos países de los cuales puede hallarse consignado algún juego, y para situar éstos dentro de las coordenadas espaciales del globo terráqueo.

De inmediato se describen la totalidad de juegos que aparecen enmarcados dentro de un continente.

Anexados a los cinco capítulos que hacen referencia a los juegos según la distribución continental, se adjuntan diversos cuadros generales que tienen la pretensión de agilizar la consulta y brindan, al mismo tiempo, información adicional que quizá pueda ser de utilidad.

Se ofrece un índice que incluye la totalidad de juegos que forman parte del repertorio, ordenados según criterio alfabético y con referencia del continente, país y página de localización.

Se adjunta también una tabla que pretende ilustrar con algunos ejemplos cómo la mayoría de los juegos, debido a su extensa popularidad y tradición en muchas de las zonas geográficas de la tierra, son conocidos con un sinnúmero de nombres. El inventario de todos ellos es una tarea no sólo inabarcable sino imposible. Basta con mencionar el hecho de que un mismo juego recibe nombres muy dispares en localidades muy cercanas de un mismo territorio.

En otros cuadros se pretende recoger aspectos básicos de índole metodológica o didáctica, que pueden ser considerados en el momento de proceder a su aplicación. En ellos se hace constar el nombre, la edad recomendable, la duración aproximada del juego, el grado de intensidad del mismo y el espacio propicio para su ejecución.

En último lugar aparece la bibliografía consultada para obtener la información. Ésta se agrupa según su tipología de procedencia, ya sean fuentes bibliográficas y documentales, orales o de carácter electrónico.

Antes de pasar a la descripción de los juegos es preciso hacer todavía algunas matizaciones importantes sobre dos aspectos signifi-

Yalltjihutu

AUSTRALIA



¿Adónde voy?

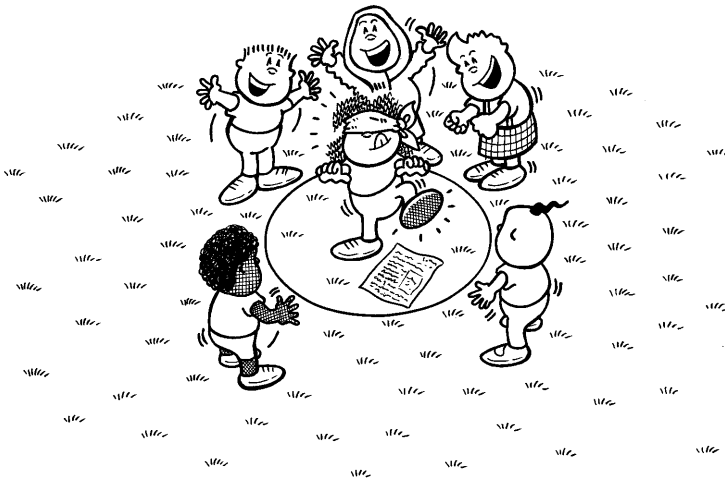
- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 10 minutos.
- Organización** De pie en círculo.
- Material** Un periódico y un pañuelo.

Descripción

Se traza un círculo en el suelo de 5 ó 6 m de diámetro. En su interior se sitúa uno de los jugadores de un total de seis, con los ojos vendados. Los cinco restantes se colocan en el exterior, dejando en el interior del círculo una hoja de periódico. El jugador que se encuentra con los ojos vendados debe localizar y pisar la hoja según las órdenes (derecha/izquierda, delante/atrás) que le van dando sus compañeros. Una vez pisado el papel, se cambian los jugadores.

Observaciones

El juego no es competitivo; en caso de querer darle más emoción, se puede contar el tiempo que tarda cada jugador en pisar la hoja.



Pescadito, pescadito

PARAGUAY



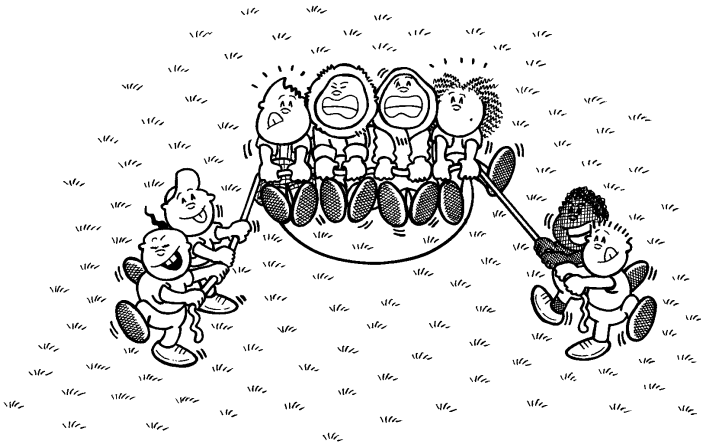
Edad	De 8 a 10 años.
Duración	10 minutos.
Organización	De pie en círculo.
Material	Una cuerda de diez metros.

Descripción

Se forman dos grupos de seis jugadores. Una vez trazado un círculo (estanque) en el suelo de 4 m de diámetro, uno de los equipos “pescadores” sitúa la mitad de sus jugadores en cada uno de los extremos de la cuerda y fuera del estanque, mientras que el otro (“pescaditos”) se sitúa en medio de ésta y dentro del estanque, agarrando la cuerda a la altura de la cintura. A la señal del dinamizador, los pescadores intentan sacar a los pescaditos del agua tirando de la cuerda como si fuera una red de pesca, mientras éstos intentan evitarlo con todas sus fuerzas. Si uno de los jugadores sale del agua o cae al suelo es eliminado. Gana el equipo que consiga sacar a más jugadores fuera del agua.

Observaciones

Se puede delimitar el tiempo para cada equipo. ¡Pequeñines No, gracias!



“The ocean is stormy”

DINAMARCA



Tormenta en el océano

- Edad** De 3 a 8 años.
- Duración** 5 minutos.
- Organización** Sentados en círculo.
- Material** Una silla para cada jugador.

Descripción

Los jugadores sentados cada uno en una silla forman un círculo. Uno de ellos es elegido para representar el papel de ballena. El resto de participantes son distintas clases de peces. La ballena empieza a dar vueltas por el exterior del círculo y va diciendo nombres de peces. Los jugadores que tengan esos nombres tienen que levantarse y marchar detrás de la ballena. Cuando ésta exclame: “¡tormenta!”, todos y todas tienen que intentar sentarse en una silla porque a quien se quede sin ella le toca hacer de ballena en la nueva ronda.



Maleua

MOZAMBIQUE



Edad

De 6 a 12 años.

Duración

15 minutos.

Organización

En dos hileras en ambos extremos del terreno.

Material

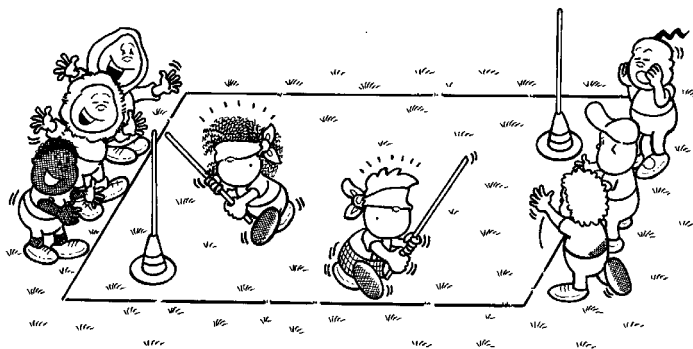
Dos conos, cuatro picas o bastones y dos pañuelos.

Descripción

Una vez distribuidos los jugadores en dos equipos, se elige de cada uno a un jugador, al cual se le vendan los ojos con un pañuelo. Los componentes de cada grupo se sitúan, en una hilera, detrás de la línea de fondo, de un terreno rectangular de 12 x 6 m. En cada parte del campo de juego se coloca de pie una pica o bastón, fijado en el suelo con un cono. Los jugadores con los ojos vendados deben conseguir, antes que su adversario, derribar la pica sostenida por el cono, golpeándola con otra pica que manejan en su mano. A esta dificultad se añade el hecho de que tienen que lograrlo hallándose en campo contrario. Sin embargo, para facilitar la tarea, los miembros de cada equipo pueden dar las oportunas consignas verbales al jugador de su equipo con el fin de orientarlo en el terreno. Cuando un jugador logra derribar la pica, obtiene un punto para su equipo. El juego finaliza cuando todos los jugadores han tenido ocasión de probar su destreza. Gana el equipo que alcanza mayor número de puntos.

Observaciones

Se puede intentar formando cuatro equipos distribuidos en cada lado de un terreno cuadrangular. En cada partida actúan cuatro jugadores a la vez con lo cual la confusión y el griterío aumentan. ¡Suerte!



Garcétanbolilaye

SENEGAL



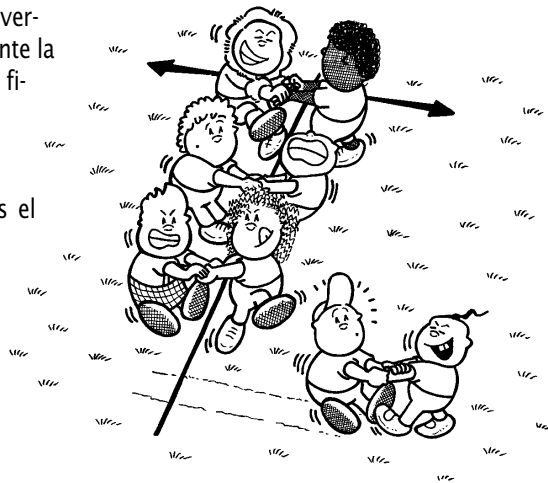
Edad	De 10 a 16 años.
Duración	5-10 minutos.
Organización	En dos hileras paralelas.
Material	Sin material.

Descripción

Un par de grupos de diez a quince jugadores se disponen en dos hileras separadas por una línea trazada en el suelo. Cada jugador intenta que el jugador que tiene delante suyo atravesase la marca. Si ello sucede, queda hecho prisionero en el campo contrario, mientras que el jugador que ha logrado capturarlo puede ayudar a cualquier compañero que se encuentre en dificultades, cogiéndolo por la cintura formando una pequeña cadena.

Observaciones

Es muy semejante al juego denominado “Chak-ka-yer” (Tailandia. Asia). Los componentes de un equipo representan a los buenos espíritus, mientras que los del otro bando son los malos espíritus. Los buenos espíritus pueden colaborar y ayudarse entre ellos; por el contrario, los malos espíritus no son capaces de cooperar entre ellos y únicamente pueden atraer al adversario hacia su campo mediante la acción individual. El juego finaliza cuando todos los jugadores forman parte de un mismo equipo. Otra modalidad parecida es el juego de Gargué (Senegal. África).



“Canicas infinitas”

AUSTRALIA



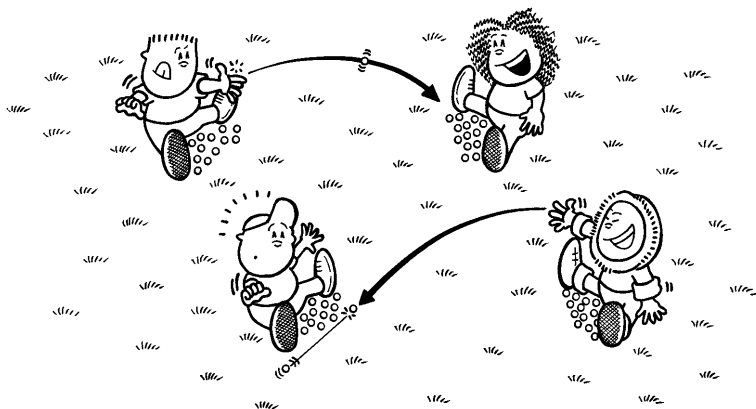
Edad De 6 a 10 años.
Duración 10-15 minutos.
Organización Libre disposición frente a frente.
Material Canicas.

Descripción

Por parejas, uno delante del otro, se sientan en el suelo con las piernas abiertas a una distancia de 4-6 m. Cada jugador coloca una veintena de canicas entres sus piernas. Los jugadores lanzan alternativamente una canica para intentar tocar las canicas de su pareja. Si no consiguen tocar con su lanzamiento ninguna canica, la que ha sido lanzada se queda en el terreno vecino. Cuando se logra tocar una o más canicas, éstas pasan a poder del otro jugador que ve aumentar su montón.

Observaciones

Es un juego sin fin puesto que cuantas más canicas se hallen depositadas entre las piernas de un jugador, más facilidades tiene el otro de acertar, siendo casi imposible que uno se quede con la totalidad de canicas... ¡a no ser que tu pareja se chupe el dedo!



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, mostramos nuestra más sincera y cordial gratitud al alumnado que con enorme entusiasmo ha informado acerca de juegos pertenecientes a otras realidades culturales: Gorai Ramjee, Julia y Lucía Giordano, Hugo Da Silva (CC Sant Felip Neri); Pau Barrena (IES Lluís Vives); Quaiser Paruaiz, Arzar Ahmed (CEIP Ruben Darío); Rashid Ashiq, Emilia Pico, Lilí Zhang, Mireia Gordi, Felipe Barreneche, Magda García, Leila Esfandiari, Daniel Rodríguez, Nabila Bouras y Júlia Mercader (IES Jaume Balmes).

Hay que hacer una mención especial al personal de los centros docentes de Barcelona que han participado de una manera u otra en posibilitar que este libro salga hoy a la luz: CC Vedruna, CEIP Collaso i Gil, CEIP Drassanes, CEIP Mediterrania, CEIP Joan Miró, IES Miquel Tarradell y CC Sant Felip Neri.

De inestimable valor han sido las aportaciones y materiales facilitados por los cooperantes de las ONG de Intermón y Setem: Rosa Serra, Rosalía Riambau, Andrè Senghor, Akina Núria y Laia Mir, Floren Rama-ya Koudoro, Georgina Florejachs y, muy especialmente, Jaume Plens, Martí Boneta y Montse Món.

Cómo no mencionar las colaboraciones puntuales de profesores de Educación Física: Carles Vallès, Ramon Pedret, Cristina García, Gemma Blanc, Robert Díez, Francisco Sánchez, Rosa Parra y Ferran Pujol.

Han sido de gran ayuda durante el desarrollo del proyecto las aportaciones y eruditos consejos de los profesores Jesús González,

Baspus nar

PALESTINA



Una llama de fuego

- Edad** De 6 a 10 años.
- Duración** 5-10 minutos.
- Organización** En las esquinas de un cuadrado.
- Material** Sin material.

Descripción

El juego requiere la participación de cinco jugadores. Cuatro de ellos se disponen de manera que cada uno se sitúe en una de las esquinas de un cuadrado, mientras que el quinto jugador, escogido a suerte, se coloca en el centro. A una señal determinada o por medio de una retahíla, los jugadores deben cambiar deprisa de esquina, al mismo tiempo que quien para intenta ocupar también cualquiera de ellas. El jugador que se quede sin esquina pasa a ocupar la posición central y reinicia el juego.

Observaciones

Otra modalidad parecida es Numbers Tag (Suecia. Europa).

